

BAB 6

PEMBAHASAN

6.5 Penggunaan *Gadget* anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu

Berdasarkan Tabel 5.5, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar penggunaan *Gadget* pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu termasuk dalam kategori sedang, dengan jumlah 45 anak (51,1%), diikuti oleh kategori tinggi sebanyak 30 anak (34%) dan kategori rendah sebanyak 13 anak (14,7%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu menggunakan *Gadget* dengan tingkat sedang.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Syarofi, 2019) tingkat penggunaan *Gadget* pada anak hanya ditemukan pada kategori rendah dan sedang. Penggunaan *Gadget* terbanyak berada pada kategori sedang. Namun, dalam pengolahan data, peneliti menemukan 3 siswa dengan skor yang mendekati kategori kecanduan tinggi, yaitu skor 57 perkembangan kognitif.

Peneliti beropini bahwa penggunaan gadget oleh anak sangat dipengaruhi oleh orang tua yang bekerja. Orang tua yang sibuk sering kali mengandalkan gadget sebagai cara praktis untuk menjaga anak tetap terhibur, namun hal ini bisa berisiko bagi perkembangan anak jika tidak diawasi dengan baik. Meskipun demikian, orang tua tetap memegang peranan penting dalam mengarahkan penggunaan gadget, dengan memilih konten edukatif dan menetapkan batasan waktu. Dengan pengawasan yang tepat, gadget bisa menjadi alat yang mendukung perkembangan anak, bukan menggantikan interaksi langsung atau perhatian orang tua.

Dalam hasil wawancara yang dilakukan oleh (Kurniati *et al.*, 2020) terdapat orang tua yang kurang berperan dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dikarenakan kesibukan dalam bekerja. Peran orang tua dalam memberikan batasan waktu dalam menggunakan gadget tidak ada. Jika orang tua sibuk bekerja handphone memang sudah menjadi pegangannya. Orang tua sudah mempercayakan sepenuhnya pada anak. Hal tersebut dapat menyebabkan anak terkena dampak negatif gadget. Meskipun sibuk dengan pekerjaan alangkah baiknya jika orang tua tetap berusaha memberikan batasan waktu agar anak bisa disiplin dalam memanfaatkan gadget. Anak juga tau kapan waktu ia bermain, belajar ataupun membantu orang tua.

Durasi penggunaan gadget yang baik untuk anak sebaiknya tidak lebih dari 2 jam sehari, agar mereka tetap memiliki waktu untuk aktivitas fisik, belajar, dan interaksi sosial. Orang tua perlu mengontrol dan memantau penggunaan gadget anak secara rutin, memastikan bahwa waktu yang dihabiskan di depan layar tetap seimbang dengan kegiatan lainnya yang mendukung perkembangan mereka.

6.6 Perkembangan kognitif anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09

Sidayu

Berdasarkan tabel 5.6 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar perkembangan kognitif pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu dengan kategori mulai berkembang sebanyak 52 anak (59%), belum berkembang sebanyak 23 anak (26,1%) dan berkembang sesuai harapan sebanyak 13 anak (14,7%).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Firdausi, 2020) perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD IT An-Nahl Kota Jambi terlihat belum maksimal dengan kategori mulai berkembang, dengan persentase 39%.

Peneliti beropini bahwa Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif yang mulai berkembang, di mana mereka mulai mengenal konsep-konsep dasar seperti angka, huruf, dan pola berpikir sederhana. Pada usia ini, guru sudah memberikan kurikulum pembelajaran yang tepat, yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu anak serta mendukung perkembangan keterampilan berpikir mereka dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Bermain merupakan media bagi anak untuk mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotornya. Saat ini, konsep bermain di PAUD diperkuat dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka mengusung konsep Merdeka Belajar yang mana selaras dengan konsep pembelajaran anak usia dini, yaitu memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih kegiatan belajar yang diinginkannya, serta memenuhi hak anak yaitu bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar memecahkan masalah, mengenal sebab akibat, berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang dapat menstimulasi perkembangan intelektualnya. Bermain bagi anak bukan hanya sekedar bermain, tetapi bermain merupakan proses pembelajaran yang dapat memberikan makna dan pengalaman anak dalam mengenal lingkungannya (Herniawati, 2023).

Memberikan pembelajaran yang bervariasi dapat sangat mendukung perkembangan kognitif anak, karena metode yang berbeda-beda membantu merangsang kreativitas, pemecahan masalah, serta memperluas cara berpikir mereka dalam memahami dunia sekitar.

6.7 Perkembangan sosial anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09

Sidayu

Berdasarkan tabel 5.7 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar perkembangan sosial pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu dengan kategori meragukan sebanyak 48 anak (51,1%) menyimpang sebanyak 21 anak (23,8%) dan sesuai sebanyak 19 anak (21,5%).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Mursidah, 2023) anak usia sekolah di TK Harapan Bundo dapat diketahui bahwa perkembangan sosial anak dari 35 anak. Lebih dari separuh anak pada kategori gangguan sebanyak 24 responden (68,8%).

Peneliti beropini bahwa faktor-faktor seperti penggunaan gadget yang tidak terkendali, kurangnya interaksi sosial langsung, dan minimnya stimulasi sosial dapat menjadi penyebab utama gangguan perkembangan sosial pada anak-anak di kedua TK tersebut. Penelitian lebih lanjut mungkin diperlukan untuk mengidentifikasi solusi yang efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial anak di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Interaksi sosial merupakan suatu hal yang penting untuk setiap anak, terutama dengan anak-anak yang seusia. Anak yang tidak pernah berinteraksi dengan teman sebaya akan memiliki kesulitan untuk bersosialisasi saat mereka sudah besar, seringkali anak yang dibiarkan

bermain sendiri bisa kesulitan saat harus berinteraksi secara sosial (Kurnia, 2020)

Penggunaan gadget yang tidak terkendali, kurangnya interaksi sosial langsung, dan minimnya stimulasi sosial terutama dengan teman sebaya dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial yang penting. Faktor-faktor ini berperan besar dalam gangguan perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, perlu ada upaya lebih lanjut untuk mengatasi masalah ini, seperti pembatasan penggunaan gadget dan peningkatan interaksi sosial langsung agar anak-anak dapat berkembang dengan baik secara sosial.

6.8 Hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu

Berdasarkan tabel 5.8 diatas, menunjukkan bahwa Penggunaan *Gadget* rendah Sebagian besar anak (84,6%) menunjukkan perkembangan kognitif yang berkembang sesuai harapan, sementara (15,4%) menunjukkan mulai berkembang. Pada penggunaan *Gadget* kategori sedang Sebagian besar anak (82,2%) menunjukkan perkembangan kognitif yang mulai berkembang, sementara (13,3%) belum berkembang, dan hanya (4,4%) yang memiliki perkembangan sesuai harapan. Pada penggunaan *Gadget* kategori tinggi Sebanyak (56,7%) anak mengalami kognitif yang belum berkembang, sementara (43,3%) menunjukkan mulai berkembang.

Dari hasil analisis dengan menggunakan uji *Spearman rank* dengan menggunakan SPSS 26 for windows didapatkan $p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *Gadget*

dengan perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.

Menurut penelitian (Rangkuti, 2022) menggunakan uji *spearman* Rho $\alpha = 0,05$ antara variabel penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak didapatkan nilai $p = 0,025 < \alpha 0,05$. Hasil tersebut kurang dari taraf signifikan yang digunakan yaitu $p = 0,05$, sehingga H_1 diterima H_0 ditolak yang berarti ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di Ra Al-Khairat Kotanopan Tahun 2022.

Peneliti beropini bahwa penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak, terutama pada kategori penggunaan *Gadget* tinggi yang lebih banyak berhubungan dengan perkembangan kognitif yang belum baik. Sebaliknya, penggunaan *Gadget* yang lebih rendah cenderung mendukung perkembangan kognitif yang lebih baik.

Penggunaan gadget yang tidak dibarengi dengan kontrol orang tua dapat menyebabkan kesalahan perspektif pada kognitif anak. Pada usia ini anak belum bisa memilah dan memilih informasi mana yang baik dan tidak baik untuk ditiru dari perolehan informasi yang didapat dari gadget (Kajian & Sel, 2024).

Penggunaan gadget yang berlebihan, terutama tanpa pengawasan orang tua, dapat menyebabkan dampak negatif pada perkembangan kognitif anak, karena anak usia dini belum mampu memilah informasi dengan baik. Oleh karena itu, pengawasan orang tua sangat penting untuk memastikan dampak positif dari penggunaan gadget pada anak.

6.9 Hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan sosial anak

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu

Berdasarkan tabel 5.9 diatas, menunjukkan bahwa Penggunaan *Gadget* rendah Sebagian besar anak (50,0%) menunjukkan perkembangan sosial yang meragukan, sementara (46,7%) sesuai, dan hanya (3,3%) yang menyimpang. Pada penggunaan *Gadget* kategori sedang Sebagian besar anak (57,8%) menunjukkan perkembangan sosial yang meragukan, sementara (26,7%) yang sesuai, dan (15,6%) yang memiliki menyimpang. Pada penggunaan *Gadget* kategori tinggi Sebanyak (84,6%) anak mengalami perkembangan sosial yang menyimpang, sementara (15,4%) meragukan.

Dari hasil analisis dengan menggunakan uji *Spearman rank* dengan menggunakan SPSS 26 for windows didapatkan $p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.

Menurut penelitian (Mursidah, 2023) menggunakan uji statistik chi square dengan taraf signifikan $p < 0,05$ pada variabel penggunaan *Gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,004 ($p \text{ value} < 0,005$) sehingga H_1 diterima H_0 ditolak. Hal ini menyatakan adanya hubungan antara penggunaan *Gadget* dengan perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak usia sekolah di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023.

Peneliti berasumsi penggunaan *Gadget* yang tinggi cenderung mengarah pada perkembangan sosial yang menyimpang, sementara penggunaan *Gadget* yang lebih rendah atau sedang dapat mengarah pada perkembangan sosial yang lebih sesuai atau meragukan. Dengan demikian, penggunaan *Gadget* berlebihan dapat memengaruhi perkembangan sosial anak yang seharusnya mendukung interaksi sosial yang positif dan sehat.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak merasa introvert dan bahkan ia menganggap hal tersebut adalah sesuatu yang wajib dilakukan. Pada saat ini banyak sekali seorang anak yang hanya terfokus kepada *gadget*, sampai melupakan tugas mereka seperti belajar dan sosialisasi dengan lingkungan (Jalilah, 2021).

Penggunaan gadget berlebihan dapat menghambat interaksi sosial yang sehat dan membuat anak lebih introvert. Oleh karena itu, penting untuk membatasi penggunaan gadget agar anak dapat berkembang secara sosial dan emosional dengan baik.